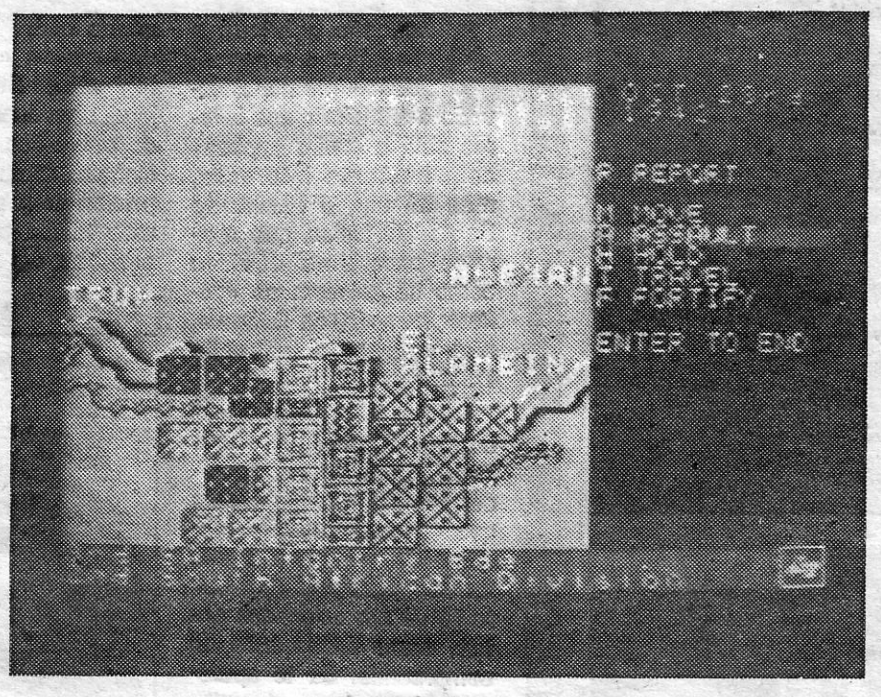
VIDEOJOGOS

Por DANIEL LIMA

«RATOS» CONTRA A «RAPOSA» NA BATALHA DO DESERTO

TÍTULO: Desert Rats
MÁQUINA: Spectrum



Os apreciadores de jogos de guerra, que puseram todo o seu sentido de estratégia à prova com o excelente programa que é **Arnhem,** têm agora em **Desert Rats,** do mesmo autor, uma produção ainda mais elaborada e de qualidade superior, retratando o cenário de combates no deserto, no Norte de África, durante a Segunda Guerra Mundial.

Trata-se de um jogo bastante complexo, mas de níveis diferentes de dificuldade, conforme os cenários, e, para se avaliar da diversidade, basta referir que o número de jogadas pode ir de sete, na fase introdutória, até 624 na parte do programa que cobre todo o conflito, desde a chegada de Rommel, a quem chamaram a «Raposa do Deserto», ao Norte de África, na Primavera de 1941, até à sua partida, em fins de 1942. E, escusado será dizer, um elevado número de horas é necessário para jogar todo este cenário.

O esquema de **Desert Rats** — nome porque ficaram conhecidas as forças britânicas — **é bastante parecido com o de Arnhem,** mas foi aqui aperfeiçoado, além de incluir nuances que facilitam ou dificultam o seu desenvolvimento, como é o caso da utilização da ilha de Malta. Com efeito, na lista de opções, e além da escolha de um ou dois jogadores (no caso de jogarmos contra o computador, este pode controlar, como queiramos, as forças do Eixo ou as britânicas), é-nos pedido, em cada cenário, qual o papel que atribuimos a Malta: o histórico, a «Operação Herkules» ou não ser usada como base. Isto tem a sua influência, como pode ver-se. De facto, durante a batalha do Norte de África, os Ingleses usaram a ilha de Malta como base, a partir da qual não só reabasteciam as suas forças como dificultavam os reabastecimentos inimigos, acrescendo as dificuldades das forças do Eixo (alemãs e italianas). Escolhendo a «Operação Herkules», parte-se do princípio de que os Alemães capturaram Malta, invertendo-se a situação atrás descrita, sobretudo para fins de 1942. Na terceira opção, os Ingleses não usam a base de Malta e, como resultado, também os Alemães são beneficiados em reabastecimentos.

O jogo tem seis cenários, o primeiro dos quais é designado «Entra Rommel», com início em 31 de Março de 1941, seguindo-se «Battle-axe», uma ofensiva britânica (com início em 15 de Junho), «operação Crusader» (a 18 de Novembro), «A Batalha de Gazala» (26 de Maio de 1942), «El Alamein» (23 de Outubro) e, finalmente, toda a «Guerra do Deserto». Neste último cenário, para ganhar é preciso destruir o inimigo, enquanto as nossas baixas devem manter-se num nível razoável, mas o mesmo não sucede nos anteriores, que têm outras condições de vitória. Por outro lado, não é tida em conta, no programa, a actuação das forças aéreas de qualquer dos lados.

Um conhecimento histórico desta campanha é imprescindível para jogar **Desert Rats** com um mínimo de bons resultados, caso contrário apenas poderão movimentar-se as forças um pouco ao acaso. Recomendamos, por isso, a leitura de uma ou mais obras que tratem da guerra no Norte de África, além, evidentemente, das completas instruções que acompanham o programa. Sem estas é possível jogar, porque as indicações no «écran» são bastante explícitas, mas há que saber o que estamos a simular.

A parte esquerda do «écran» é ocupada pelos mapas da área de cada cenário, ao passo que uma janela à direita fornece as informações que pedimos ou as opções que temos para cada fase de movimento. Uma outra janela, em barra, na parte inferior, identifica a unidade a que vamos dar ordens em cada momento. Os símbolos das unidades distinguem-se bem, inclusive os das alemãs e italianas, sendo estas últimas apresentadas de cor diferente dos seus aliados. Antes de darmos qualquer ordem a uma unidade (é sempre aquela cujo símbolo faz «flash» no «écran»), é indispensável carregar em «R» (para «Report»), no sentido de sabermos qual a sua força, capacidade de combate, abastecimentos, etc. Este último ponto é muito importante, porque a logística desempenha um papel primordial no jogo, e, se o nível de abastecimentos é baixo, por exemplo, não podemos contar muito com essa unidade para um ataque.

Como em **Arnhem,** podemos deslocar as unidades por meio da tecla «M» («Move») ou «T» («Travel», viajar, mas neste caso apenas se houver uma estrada), mas, além disso, aquelas podem desencadear um assalto («A»), manter posição («H»), fortificar a posição («F») ou dividir-se («D»). Uma outra opção, que também não aparecia em **Arnhem,** é «Go to port» (ir ao porto), o que permite a uma unidade em cada jogada ir de Tobruk para Alexandria, ou vice-versa, enquanto Tobruk estiver nas mãos dos ingleses, de forma a descansar os homens e efectuar reabastecimentos.

Gosto pelos jogos de guerra e de estratégia é indispensável para apreciar **Desert Rats** e o principiante encontrará aqui algumas dificuldades. De qualquer forma, alguma vez será altura de começar.

GÉNERO: Jogo de guerra/estratégia
GRÁFICOS (1-10): 5
DIFICULDADES: Variável, conforme os cenários
CONSELHO: Aficionado que se preze não deve perder

MULHERES SÃO BOAS À CACETADA

TÍTULO: Legend of the Amazon Women
MÁQUINA: Spectrum

As Amazonas, conta a lenda, eram umas mulheres de respeito! E, na imaginação dos inventores de jogos de computador, ainda existem, escondidas nas impenetráveis selvas da América do Sul, nas margens do rio que lhes deu o nome. Quem não acreditar, só terá de comprar este programa da **US Gold** para comprovar que não são para brincadeiras, mas o problema é que cedo se cansará de andar à cacetada pela floresta fora...

Para o situar bem no cenário, dir-lhe-emos que você (se for homem, tem que mudar de figura...) viajava num avião, mas teve o azar do aparelho cair precisamente naquela misteriosa região. Armada apenas de um cacete e escassamente vestida, eis que você avança pela floresta, em busca de aventura e, claro, do caminho de regresso à civilização. As Amazonas, claro, é que não estão pelos ajustes e, além de a enfrentarem fisicamente, dispõem ainda de armadilhas espalhadas pelo caminho.

No essencial, trata-se de ir avançando da esquerda para a direita, vencendo as Amazonas, evitando setas disparadas da mata e outros projécteis, destruindo outros inimigos que, eventualmente, lhe barrarão o caminho. Boa agilidade e perícia no manejo do cacete são essenciais, mas verá que não é fácil ir progredindo em meio tão hostil. Os quadros são um pouco repetitivos e monocromáticos e os **sprites** tendem um bocado a confundir-se com a paisagem, mas a animação é bastante boa (o modo de andar faz lembrar o de **Dun Darach**). O pior é que o jogo acaba por tornar-se algo monótono. Todavia, se gosta de pôr duas figuras femininas, aliás bem desenhadas, à pancada, então, avance.

GÉNERO: Acção
GRÁFICOS (1-10): 8
DIFICULDADE (1-10): 6
CONSELHO: Compre com reservas

Monitor

FLIGHT FROM THE DARK

Com **Flight from the Dark,** a editora **Five Ways Software** lançou uma interessante aventura, em que a acção desempenha um papel determinante e cujo sucesso depende não só das opções correctas que tomarmos como da resistência e técnica de combate de que nos «munimos» no princípio do jogo.

A acção passa-se no reino de Sommerlund, onde os nobres guerreiros **kai** têm por tradição enviar os filhos para um mosteiro, para que as suas artes marciais lhes sejam aí ensinadas. No regresso, os novos guerreiros **kai** poderão ajudar a defender o reino das hordas enviadas pelos seus inimigos a Ocidente. Neste mosteiro está um jovem, **Silent Wolf,** que não dá muita atenção ao ensino e, por isso, é castigado com a recolha de lenha, precisamente num dia de festa, em que todos os senhores **kai** aí se reúnem. Quando regressa, só encontra ruínas e mortos. apelidando-se agora de **Lone Wolf,** ele parte com dois objectivos: avisar o rei do que se passara e destruir os inimigos do reino.

O jogo começa com uma sessão de treino, a que deve ser dada a maior atenção, porque quanto mais bem sucedido ele for contra o instrutor (embora perca sempre) melhor treinado e mais resistente ficará, conforme mostrarão as barras respectivas no «ecran». A partir daí, o último dos **kai** segue para a sua missão. Nas ruínas, encontra um mapa do reino, possui uma bolsa com dinheiro e terá de encontrar armas para se defender e atacar. No caminho, e à medida que vence combates, a sua técnica melhora, mas só poderá transportar uma arma de cada vez, e há também um limite para objectos valiosos que encontra e pode carregar. O dinheiro pode servir para muitas coisas, e convém retirar o que os seus inimigos mortos tivessem na sua posse.

Flight from the Dark, como dissemos, funciona por opções e por acção. Carregando na tecla «1», podemos ver as opções que **Lone Wolf** tem, e carregando em «9» escolhe-se uma. No combate, ele pode usar a arma de que dispõe ou a sua força mental. Neste último caso, a tecla é «W», mas, para atacar com uma arma, tem três movimentos, comandados por «I», «O» e «U» (mas notem que é difícil fazer o movimento de corte, «I», com uma lança, por exemplo, e o mesmo sucede no ataque a fundo, «U», com um machado). Teclando «E», avança para o inimigo, e premindo «R», recua, podendo defender-se de alguns golpes com «N» (mas não se estiver a combater de mãos nuas) e usar o «escudo mental» com «V», se o inimigo também possui esse poder. Para fugir, o que deve ser evitado, a tecla é «A», «2» repete o texto, «0» mostra o que possui, «S» faz SAVE.

A aventura é longa, está gravada nos dois lados da fita e convém pedir as instruções ao vendedor. Bons gráficos, com animação muito razoável e uma concepção de programa muito interessante fazem deste jogo um desafio aliciante.

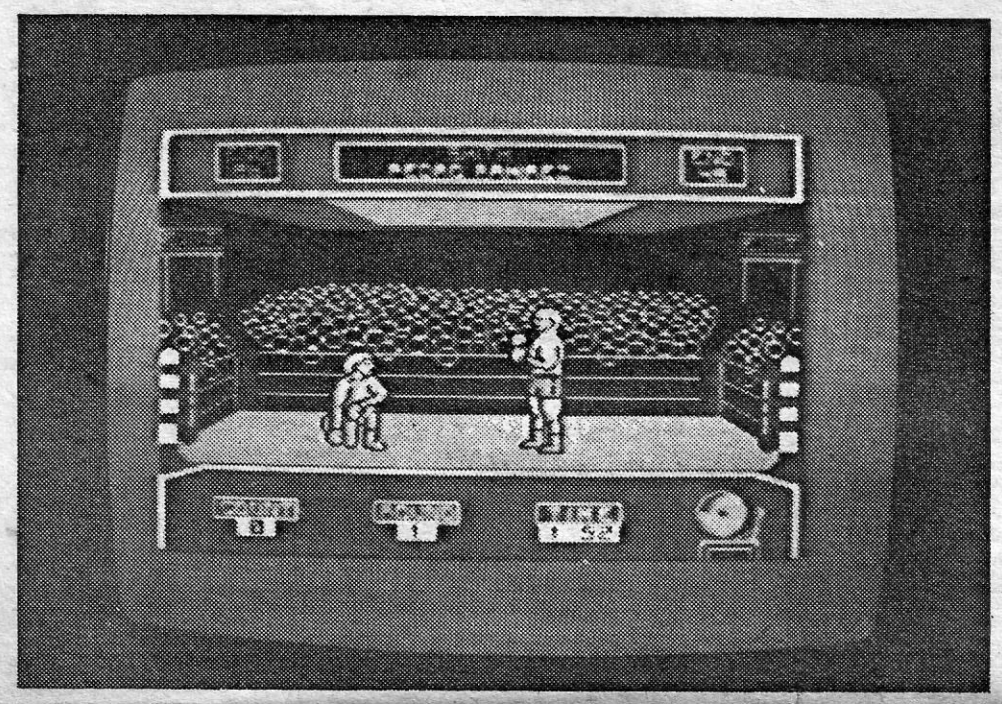
THE TRANSFORMERS

A Terra voltou a ser invadida, desta vez pelos **Decepticons,** uns **robôs** que se multiplicam com enorme rapidez, e as defesas serão reduzidas à equipa de **Autobots,** cinco no total, dando pelos simpáticos nomes de Mirage, Optimus Prime, Hound, Jazz e Bumblebee. Tomando conta desta equipa, temos não só de eliminar os invasores como encontrar um Cubo Energético, partido em quatro partes — e tudo isto em 15 minutos —, que são reunidas no quartel-general dos **Autobots,** para onde é necessário voltar.

No princípio, os **Autobots** estão no centro de defesa e escolhemos um para controlar, por meio de um cursor e premindo «disparar». Os **Autobots** podem funcionar em dois modos: no modo **robô,** andam e voam; para passar ao modo de **veículo,** premir «disparar», quando o **robô** está de lado, mas perde o **laser.** Se a energia estiver em baixo, bem como o sistema de armas ou os escudos, voltar à base do centro de defesa. A acção passa-se numa cidade labiríntica, com estradas e plataformas, e os encontros com os invasores não são a única dificuldade. Pode ser jogado com as teclas de «1» a «4», para movimentos, e «5» para «disparar», ou com **joystick.** Os gráficos têm problemas de mistura de atributos, o controle e animação podiam ser melhores e, no conjunto, não é jogo com o qual valha a pena perder muito tempo.

VIDEOJOGOS

Por DANIEL LIMA



«BOXEUR» BEM «GERIDO» CHEGA A CAMPEÃO

TÍTULO: Barry McGuigan World Championship Boxing

MÁQUINA: Spectrum

A título tão longo deveria corresponder um bom jogo e, de facto, **Barry** situa-se acima da mediania. Quanto a nós, tem características positivas que o distinguem de outros simuladores do género, como **Rocky** (ou **Rocco**) ou **Frank Bruno's Boxing**, porquanto podemos tomar outras acções, além da maior ou menor perícia que demonstremos nos combates. Com efeito, e escolhendo nós em grande parte as circunstâncias, a ideia é ir subindo de categoria até estarmos aptos a combater o campeão Barry McGuigan.

O jogo começa com uma série de opções, sendo as primeiras a escolha de comandos (por teclas, definíveis, ou **joystick**), após o que seleccionamos o nosso lutador. A mais interessante é aquela em que somos nós próprios que o «construimos», dando-lhe personalidade e estilo próprios e, inclusive, a raça a que pertence e a cor dos calções. Por exemplo, podemos decidir se ele é fanfarrão ou um tipo simpático e, quanto ao seu estilo de luta, temos várias à escolha, desde o agressivo ao «dançarino». Aqui é importante pensar bem no que desejamos que o nosso **boxeur** seja, porque disso depende bastante o seu futuro no **ring**.

Mais adiante, é-nos apresentada uma lista de contendores e temos que escolher um. Aparecem, então, o seu nome e características, sendo-nos dada a faculdade de aceitar aquele combate ou recusá-lo. Todavia, a parte importante vem a seguir e o maior cuidado deve ser dado a esta fase. Como qualquer **boxeur**, também o nosso terá que treinar-se para o combate, e a informação que temos sobre a sua forma serve-nos para avaliar quais os exercícios em que devemos concentrar-nos mais. O seu treino envolve corrida (**road work**), sacos (leve e pesado), pesos e luta no **ring**, com um **sparring partner**. Para cada uma destas fases deve ser atribuído um determinado tempo e é forçoso doseá-lo bem para todo o período. Por exemplo, de pouco servirá concentrá-lo no treino de boxe, propriamente dito, se não lhe dermos «pernas» e resistência, por meio da corrida, e o mesmo sucede se lhe atribuirmos exercícios em demasia com os pesos, dando-lhe força, mas sem cuidar bem de outras características.

Finalmente, chega a hora da verdade! O **screen** seguinte é um **ring**, rodeado de público por três lados e dando-nos a visão do quarto lado. Os dois **boxeurs**, de bom tamanho, estão de lado, podem deslocar-se para a frente e para trás e têm um total de nove movimentos de ataque e de defesa, que são obtidos por meio das teclas de direcção, em conjunto com a de «disparar». Uma característica curiosa é que, se nada fizermos, o nosso **boxeur** entra automaticamente em defesa, mas, claro, esta é uma situação que não convém prolongar.

Outro aspecto a considerar é o facto de termos indicações sobre o modo como o combate está a decorrer, entre os **rounds**, o que nos permite decidir da melhor táctica, no seguimento da luta. Se formos vencendo os primeiros encontros, os adversários (são 19) tornam-se cada vez mais perigosos, até que chegará a altura de enfrentar o próprio McGuigan.

Os gráficos e a animação conferem bastante interesse a este jogo, que tem ainda a vantagem de usar comandos simplificados, ao contrário de outros simuladores de combate.

GÉNERO: Simulador de boxe
GRÁFICOS: (1-10): 8
DIFICULDADE: Crescente
CONSELHO: A não perder

Pokes & Dicas

A secção continua a receber correspondência em ritmo elevado e a maioria dos leitores está a enviar «pokes» com bastante interesse, mas há um, o **Fernando Paulo**, de Nelas, que aparece com uma dúvida: como se colocam os «pokes», quando, na listagem, não aparece a instrução USR?

Bem, o facto é que a instrução PRINT USR ou RAND USR deverá aparecer sempre, porque é esta que «chama» o código-máquina do programa. Desta forma, quaisquer «pokes» terão de ser colocados antes, como facilmente se compreende. Se te aparecem alguns jogos, em que a instrução aparentemente não existe é porque o BASIC está «fechado» e de duas uma: ou tentas «abri-lo» ou programas um novo «loader», o que não é fácil em qualquer dos casos. Pode também suceder, como aqui já referimos, que um determinado «poke» não entre em todas as versões de um jogo, porque as editoras lançam mais do que uma no mercado, precisamente para tentar evitar cópias e, entre nós, isso também depende de quem «abriu» o programa para poder «pirateá-lo».

Além da sua dúvida, o **Fernando Paulo** enviou uns «pokes» e eles aqui vão:

— JET PAC:
POKE 25020,0:
POKE 44259,182

— PENETRATOR:
POKE 40733,0

— STARQUAKE:
POKE 50274,0

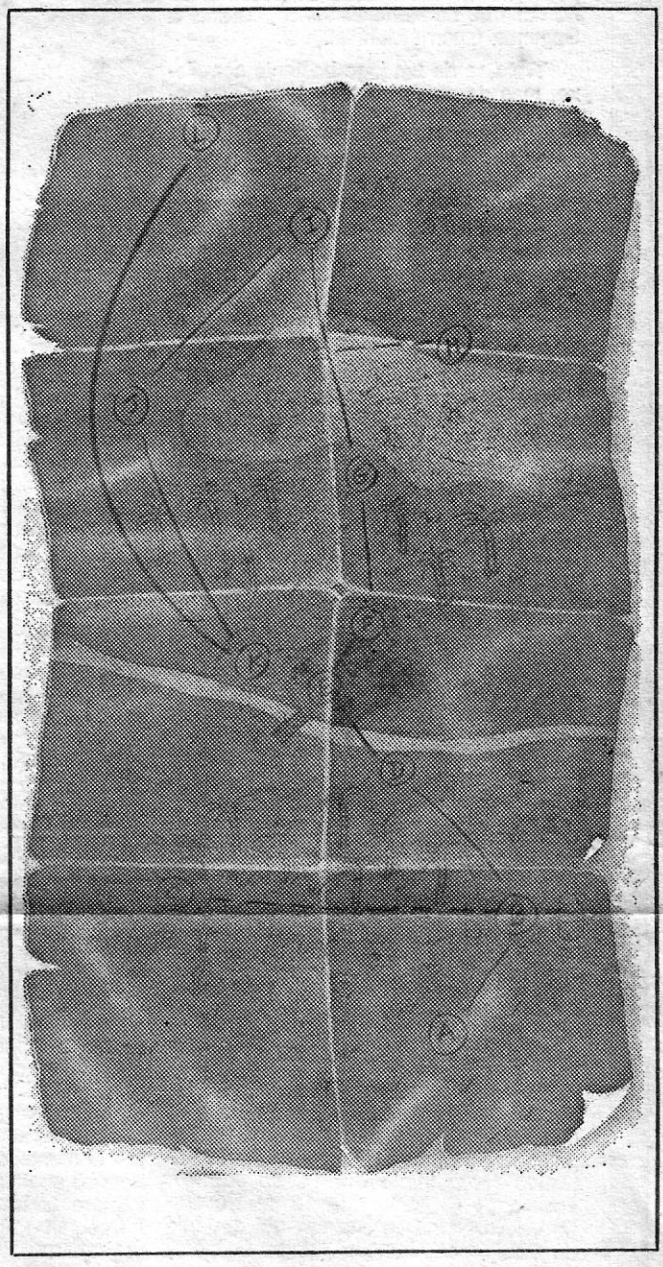
— TRANS AM:
POKE 25446,0

Este leitor gostaria, também, de trocar cassetes de jogos e diz que podem escrever-lhe para a Av. da Liberdade, n.º 3, 3520 — Nelas.

Também de **Starquake** falou o **José Martim Fialho**, enviando os códigos para os teletransportadores: Verox, Ramix, Ultra, Sonic, Algol, Exial, Irage, Tulsa, Delta, Kyzia, Oktup e Quake. Tudo bem, mas faltaram: Asoic, Amiga, Delta e Amaha. De qualquer modo, o José Martim lembra que «Quake» é a estação onde deverão ser colocados os objectos (dirigir para cima e, depois, para a direita).

Problemas com «Rambo»

Cheio de problemas com **Rambo** está o **António Serrano**, de Setúbal, que afirma andar há dois fins-de-semana «doentiamente» absorvido por este jogo, sem conseguir melhor do que a libertação do prisioneiro. Claro que há mais prisioneiros para libertar, mas talvez para isso necessites de «vidas infinitas» — e aqui fica o pedido para o contributo dos leitores! Pela nossa parte, fornecemos-te um mapa, devidamente reproduzido da «Your Spectrum», de Dezembro de 1985, devidamente legendado, com recurso à mesma fonte:



Ora bem: «Rambo» é largado em «A» e as únicas armas de que dispõe são uma faca e um arco e flechas; seguindo para «B», encontra aí um templo de buda, e atrás da imagem há uma metralhadora, que não convém usar desde logo, porque faz barulho e atrai soldados; a zona marcada «C» é um pântano, e perigoso, mas é um caminho possível para «D», ou seja, a cerca de arame farpado do campo de prisioneiros; aí, o método silencioso é também o melhor, mas, quando, em «E», ou seja, dentro do campo, atirar contra tudo o que se mexe, é a melhor solução, excepto, claro, contra o primeiro prisioneiro que encontramos, na zona «F» (aí, usar a faca para cortar as cordas que o amarram); na zona «G» começa «Rambo» a ser atacado por meios aéreos e o número de inimigos aumenta, à medida que passa por «H», a caminho da clareira, em «I», onde um helicóptero o espera (isto é, se conseguir meter-se nele), para regresso ao campo, através da zona «J», sob ataque de outro helicóptero, para libertar o resto dos prisioneiros, no local assinalado por «K»; depois disso, é só voar de regresso para «L», procurar um local de aterragem com uns hangares, pousar e entrar naquelas construções. Parece fácil, assim por escrito, não?

Por hoje vamos ficar por aqui, o espaço não permite mais. Respostas a dúvidas e mais «pokes» para a semana, e vão escrevendo.

POKES & DICAS
JORNAL «A CAPITAL»
TRAVESSA POÇO DA CIDADE, 26
1124 LISBOA CODEX